

## **DISNEY EN LA ACULTURACIÓN DE LA NIÑEZ LATINOAMERICANA**

Ana María del Rosario Asebey Morales\*

Universidad Autónoma de Querétaro, México

### **RESUMEN**

En este trabajo se analiza desde el marco psicoanalítico, la aculturación que Disney está produciendo en la subjetividad de la niñez latinoamericana, con las historias creadas y recreadas para los niños de las nuevas generaciones. Reflexionando sobre los personajes y figuras utópicas que proyectan, las fugaces transformaciones corpóreas que se dan en los personajes y los efectos que esto tiene en los niños que ven dichas películas al introyectar los mensajes que reciben, al imitar los comportamientos de los personajes del discurso ofrecido por Disney, discurso de un otro que entra a los hogares con el consentimiento y aprobación de los progenitores.

*Palabras claves:* Disney, historias, niñez

### **DISNEY IN THE ACCULTURATION OF THE LATIN AMERICAN CHILDREN**

#### **ABSTRACT**

This work is been analyzed from the psychoanalytic framework, acculturation that Disney is producing in the subjectivity of Latin American children with its stories created and re-created for children of new generations. Reflecting about the utopian characters and figures that they project, fleeting corporeal transformations given in the characters and the effects that these has on children who watch these films, when they introyect the messages, imitating the behavior and the speech delivered by Disney characters. Speech by an other enters in homes with the consent and approval of parents.

*Keywords:* Disney, stories, children

### **DISNEY ON ACULTURAÇÃO CRIANÇAS LATINO-AMERICANAS'S**

#### **RESUMO**

Este trabalho é analisado a partir do enquadramento psicanalítico, aculturação que a Disney está produzindo a subjetividade da infância americana, as histórias criadas e recriadas para as crianças das novas gerações. Refletindo sobre os personagens e figuras projeto utópico, as mudanças corporais que ocorrem fugazes nos personagens e os efeitos que isso tem sobre as crianças que assistem a esses filmes para introjetar as mensagens que recebem, imitando o comportamento dos personagens no discurso proferido pela Disney. Outro discurso que entra em uma casa com o consentimento e aprovação dos pais.

*Palavras-chave:* Disney, histórias, infância

\*Dra. en Ciencias Psicológicas por la Universidad de La Habana. Docente e Investigadora de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Querétaro, México. Correspondencia: asebey@uaq.mx, asebey@hotmail.com

Te entrenan con la idea de que no hay que tomarse el trabajo de crear las cosas si se las puede consumir comprando. Es la cultura de consumo, no de creación. Te enseña a no pensar con tu cabeza, a no sentir con tu propio corazón, y a no moverte con tus propias piernas. Te entrenan para andar en silla de ruedas, para repetir ideas ajenas y para experimentar emociones que no son las tuyas.

Galeano (Educación Radiofónica de Bolivia, 2010, párr. 13)

Desde hace más de un siglo, el invento de la técnica cinematográfica o séptimo arte del mundo clásico impactó a la sociedad con las primeras proyecciones de los hermanos Lumière que sorprendían y cautivaban al mostrar de manera mediatizada las realidades que no estaban al alcance del individuo común.

La industria cinematográfica ha proliferado y ha optimizado sus técnicas, dando impulso a una gran diversidad de géneros: comedia, tragedia, drama, aventura, terror, acción, romanticismo, fantasía, mitología, ciencia ficción, historia, policiaca, etc. Con imágenes reales o de animación, que son la atracción principal de millones de aficionados.

Desde 1928, Walt Disney Productions se aventuró en el cine sonoro creando y reproduciendo historias animadas y encantadoras, llenas de magia, fantasía e ilusión; llevando desde 1937 a la pantalla, los célebres cuentos de los hermanos Grimm, modificando y orientando las versiones originales a finales felices para dirigirse principalmente a un auditorio infantil, creando en los niños expectativas ficticias sobre la existencia de una posterior, plena y eterna felicidad.

En 1991, Walt Disney Productions une sus fuerzas a Pixar Animation Studios, una exitosa empresa especializada en la producción de animación digital, la cual realizaba, coproducía y

distribuía películas de largometraje con imágenes que tratan de imitar el mundo tridimensional, tan bien acogidas en todo el mundo.

### **Grandeza comercial y miseria narrativa**

Walt Disney Productions ha ido desplazando en Latinoamérica las historias, tradiciones y leyendas que contaban los abuelos a los padres y estos a sus hijos antes de dormir. El gran negocio de la industria cinematográfica Disney, cuya magia se trasmite en pantallas gigantes y llega a los hogares por la TV, ha ido arrebatando la cultura a nuestra población infantil latinoamericana, en detrimento de una homogeneización de nuevas ideas, conductas y hábitos, de una aculturación unidireccional y vertical.

Bajo el diluvio de imágenes abstractas e irreales, con los efectos de una poderosa tecnología, Disney Productions, impone una naturaleza humana universal, sin considerar en lo más mínimo, que la constitución del sujeto es desde y a partir del lugar que ocupa en lo social, lo político, lo cultural y en el espacio simbólico de otros sujetos.

En esta aculturación, los padres latinoamericanos, imitan la obsesión de “[...] los padres norteamericanos [...] por criar hijos inteligentes, brillantes y triunfadores, transformándolos desde el nacimiento en objetos de mercado, exportando a todo el mundo sus nuevos productos tecnológicos para estimular la inteligencia [...]” (Levin, 2001, párr. 3).

Los padres no siempre acompañan al hijo en su involucramiento con las historias y personajes que le sirven como modelos de identificación, debido a que es frecuente que el niño quede solo frente a una televisión que le sugiere y controla con una historia que no puede comprender. Cuando los niños viven la experiencia del cuento, sin un discurso verbal que oriente y dote de sentido referencial, sin que alguien les acompañe y les haga sentir con la mirada la historia fílmica, hay algo que se pierde en la identificación por la ausencia de resonancia, de manera que la información de la historia puede resultar inane y manipuladora. Al respecto, coincidimos con

Bettelheim, psicoanalista infantil estadounidense de origen austriaco, quien destaca la necesidad de la presencia del adulto, para que el cuento adquiriera sentido y valor en la vida del niño, expresando que: “En esta tarea no hay nada más importante que el impacto que causan los padres y aquellos que están al cuidado del niño [...]” (Bettelheim, 1988, p. 10). Este autor resalta, además, la importancia de la tradición oral de los cuentos populares de hadas y su forma literaria para estimular la imaginación y desarrollar el potencial intelectual, manifestando que “El niño necesita más que nadie que se le den sugerencias, en forma simbólica, de cómo debe tratar con dichas historias y avanzar sin peligro hacia la madurez” (Bettelheim, p.15).

Las películas de Disney presentan distintos modelos y pautas de comportamiento, diversas complicaciones psíquicas que acompañan al niño a lo largo de su desarrollo, películas y personajes que además están presentes en más de cinco mil historietas traducidas a más de treinta idiomas y leídas en cientos de países, y que son comercializados como juguetes, vestimentas, artículos deportivos y lo que sea concebido por la mercadotecnia globalizante.

Las historias paradójicas de Disney reflejan una perfecta miseria narrativa en tanto plantean argumentos repetitivos y narraciones heroicas que hacen gala de un ingrediente lamentable de grandeza comercial que deslumbra al niño latinoamericano, busca impactarle emocionalmente, mostrándole un mundo animista, aislado. Donde los personajes principales, sometidos a encrucijadas que deben sortear con características narcisistas, son asumidos como modelos de identificación que invitan al niño a un mundo de magia, movimiento, creación y pseudo libertad en el que quedan atrapados y manipulados en imaginarios viajes incesantes por mares, cielos y montañas a lugares exóticos y paraísos ficticios que nada tienen que ver con la precaria situación socioeconómica de la vida real del contexto latinoamericano.

Los personajes excéntricos están frenéticos por obtener poder, dinero, placer; por ello

engañan, actúan por interés, amedrentando, coartando, reprimiendo, amenazando y pisoteando. Lo imaginario como dominio exclusivo de la dulzura e inocencia, de la escisión entre lo mágico y lo cotidiano, representa el inocente mundo de la niñez, la dorada infancia, con personajes alejados del origen terrenal que aspiran a la inmortalidad mitificando el mundo de la niñez.

### **La figura paterna**

Los cuentos de la tradición oral, recopilados por los hermanos Jakob y Wilhelm Grimm, conocidos popularmente como los cuentos de hadas para niños, han sido llevados a la versión de la película animada de Walt Disney y se han convertido en versiones estándar de la historia como las películas de “Blanca Nieves y los siete enanitos” de Disney y Han (1937); “La Cenicienta” de Disney, Jackson, Geronimi y Luske (1950) y “La Bella Durmiente” de Disney, Clark, Larson y Reitherman (1959); donde prevalece la figura paterna ausente, lejana. Su presencia se hace innecesaria y hasta contraproducente frente al maltrato que sufren las protagonistas por la maldición de la figura materna, encarnada por una bruja o madrastra con poderes maléficos. Todas estas princesitas sufren algún tipo de castigo del cual sólo pueden ser salvadas por un príncipe azul, quien no aparece sino hasta el momento en el que ellas decidan por fin abandonar la seguridad que representa su hogar con los padres, sin poder participar en aventuras y hazañas. En el interín tienen que esperar pasivas, receptivas, sufridas, escondidas, cautivas de un encierro a otro y exiliadas de la sociedad. Con el tiempo, les será permitido conocer a su príncipe azul, a aquel que suplirá la ausencia de la figura paterna. Receta que se repite en todos los cuentos donde el personaje principal es una hermosa niña-mujer.

Posteriormente la compañía abordó la producción de películas de muy diverso contenido como: “El rey león” de Walt Disney Feature Animation, Minkoff y Allers (1994), concebida como un gran musical ganadora de dos oscars; “La Sirenita” de Ashman, Musker, Clements y

Musker (1989), un gran éxito galardonada con otros dos oscars; “*Mulan*” de Walt Disney Pictures, MGM Studios, Cook y Bancroft (1998) y “*Aladino*” de Walt Disney Pictures, Musker y Clements (1992), también premiada con dos oscars. Donde la figura paterna busca que sus hijos los salven del ridículo o deshonra, sin importar que los hijos tengan que sacrificar sus propios deseos. Los padres de estos personajes buscan que sus hijos se conviertan en hombres o mujeres dignos de ser sus hijos, capaces de hacer valer el nombre que ostentan, de hacerlos trascender. Ya no basta con tener al hijo, ahora este hijo tiene que trascender en nombre del padre/madre. La figura paterna busca, sin saberlo, que el niño sane esa herida narcisista: la del abandono, la del deseo incumplido; que logren aquello que les es exigido a ellos y que por alguna razón no han podido realizar. El padre impone su deseo al hijo, exige que su hijo sea su reflejo, que le obedezca para prolongarse a través de él asegurando así su inmortalidad. El hijo debe ser obediente, sumiso, disciplinado, debe aceptar con respeto y humildad los mandatos superiores; es incapaz de desobedecer órdenes y mandatos que lo esclavizan; inútil para rebelarse contra lo establecido: el hijo es condenado a ser esclavo de su propio destino.

Mufasa, en la película “El rey león” de Walt Disney Feature Animation et al. (1994), le dice a su hijo Simba: “*Recuerda quién eres; tú eres mi hijo, el rey verdadero*”, el heredero de aquello que Mufasa ha dejado inconcluso. El heredero de un nombre y de un lugar, impuesto por el padre que le manifiesta a su hijo: “*Todo lo que toca la luz será tu reino*”. Simba tendrá que aceptar que no fue traído al mundo para ser un individuo único y unificado, sino para perpetuar el reinado del padre. El plan ya está concebido para él desde antes de su nacimiento y a éste tiene que atenerse, de lo contrario, la culpa y el remordimiento le perseguirán, angustiándole por no cumplir con el deseo del padre. La independencia que el padre otorga benévolamente a su hijo, paradójicamente le asegura su dominio y control. En un momento de tribulación, lejos del reino, en el cielo, aparece la figura del padre que le dice a Simba: “*Has*

*olvidado quién eres y al hacerlo, te has olvidado de mí*”. Pesada carga por llevar. El padre demanda a su hijo a convertirse en adulto, pero sin dejar de ser dependiente. Conflicto sadomasoquista encubierto con su propio hijo que se resuelve legándole al hijo un mundo imaginario de poder.

En la película “Hércules” de Walt Disney Feature Animation, Musker y Clements (1997), Philoctetes, el entrenador de Hércules, personaje que recrea el popular mito griego, expresa el deseo de “*entrenar un héroe al que los dioses le hagan una constelación*”, para que su nombre sea así recordado, ni siquiera por méritos propios, sino por el reconocimiento que le dará su propia figura paterna, la Ley a la que se atiene. El mismo Hércules teme que si no se convierte en héroe “*jamás podré regresar con mi padre*”. Hay el miedo al abandono definitivo de Zeus, miedo a la pérdida de la aceptación por parte del padre si no cumple con las expectativas de éste.

En todas estas historias, cuando el hijo decide romper con las reglas y está a punto de alcanzar la felicidad, el verdadero padre se debilita, cae y es presa de la maldad que representa una fuerza superior a él. En todos los cuentos de ésta índole, cuando el personaje central está a punto de alcanzar su completud, tiene que sacrificarse una vez más por el padre. El protagonista de “Hércules” (Walt Disney Feature Animation et al., 1997), lucha por su padre Zeus, que está a punto de ser derrotado. Ariel en la película “La Sirenita” (Ashman et al., 1989), lucha por la restitución del trono de Tritón, su padre. En “*Mulan*” (Walt Disney Pictures et al., 1998), la protagonista regresa a lado de su padre para entregarle la espada que simboliza el poder adquirido fuera de casa. Simba en la película “El rey león” (Walt Disney Feature Animation et al., 1994), lucha contra su propio pasado para regresar a su hogar, convertirse en el legítimo rey y salvar de la decadencia a su reino. El hijo se pone otra vez al nivel del deseo del padre para resarcirlo y después terminar su completud. Se gana su lugar hasta que se lo da a sus progenitores y éstos le aprueban y agradecen el sacrificio.

Mientras que en las nuevas películas de

Disney presentadas y distribuidas por Pixar como: “*Toy Story*” de Guggeheim, Arnold y Lasseter (1995); “*Toy Story 2*” de Plotkin, Lasseter, Unkrich y Brannon (1999); “*Monster Inc*” de Pixar Animation Studios y Docter (2001); “*Buscando a Nemo*” de Pixar Animation Studios, Walt Disney Feature Animation, Stanton y Unkrich (2003); “*Robots*” de Pixar Animation Studios, Saldahna y Wedge (2005), la figura paterna está representada por hombres débiles, temerosos, incapaces de comprometerse, privados de la verdadera madurez que supone sacar al hijo adelante, en lugar de pasar su vida en un limbo de perpetua adolescencia egoísta. En este contexto, ser padre es imposible, puesto que el propio padre quiere o cree ser un adolescente. Hay una ausencia de padre como estructura permanente, imprescindible para el complejo proceso denominado por la psicoanalista Mahler (1984) separación-individuación. Es por esto que el hijo en el rol del personaje principal, es orillado a buscar a un padre presente, fuerte. Alguien que no se ausente de sus obligaciones de protección y enseñanza, que le ayude a conformar su ser y que resuelva las angustias del hijo. Aquí los hijos son astutos, inteligentes, eficaces, responsables, voluntariosos, en una persistente y constante lucha por intentar crear un mundo mejor frente a los adultos irresponsables, flojos, mentirosos, ambiciosos, despiadados, ineficaces y torpes.

Pipper en la película “*Robots*” de Pixar Animation Studios et al. (2005), sale de su hogar buscando convertirse en “el gran soldador” que podrá re-establecer cualquier falta de todo aquel que se lo pida, principalmente de su padre, que se encuentra oxidado y descompuesto. Pippetter quita del cuerpo todo aquello que no sirve para reemplazarlo por algo nuevo, buscando hacer “máquinas perfectas”. En esta búsqueda de perfeccionamiento, Pippetter busca la autorrealización, busca complementar a alguien más para así sentirse completo él. Busca resarcir al padre en alguien más para regresar a su lado con la posibilidad de completarlo. Su completud no se basa ahora en la relación paternal, sino en la filial. Es el desarrollo en sociedad que le permite ser productivo y social.

Con estas películas, Disney ha gestado la imagen de un nuevo niño, el niño de la globalización. El deseo de una sociedad que lo consume y le exige ser pero sin orientarlo, que le pide un desapego a la familia para buscar su unidad en lugares fuera de casa. Los de arriba ejercen la coerción, castigos, amenaza, represión, dominio, chantaje, instando al hijo-niño a que crezca cada vez más rápido, que incluso sea autosuficiente y productivo a corta edad, que se valga por sí mismo, que se haga cargo de los deseos frustrados de sus padres.

Debido a la sobre exposición de la que el niño es objeto por parte del aparato mercadológico de un mundo global, y por la ausencia de figuras parentales que le contengan, la confusión puede presentarse, especialmente sobre aquellos que le otorguen una mirada de deseo, y que le dificulten definir de manera clara los conflictos, mismos que podrán ocurrir con cualquier adulto, en lugar de ser únicamente con los padres. El niño comienza a ver el cambio en el discurso y los motivos que le llevan a actuar, a *desprenderse* del hogar familiar gracias a una simbología que le acompaña y acosa, que le dicta que siempre hay una Ley superior a la que atenerse, una verdad que no le pertenece más que a los privilegiados y se tiene que atener a ella; que el saber es ostentado por otro, que no es el padre/madre. El niño televidente es así neocolonizado y privado de reflexionar o pensar en el malestar del sistema para justificar la violencia y nutrirla, es invitado al egocentrismo mágico.

### **La figura femenina**

La figura femenina que proyecta Disney es ambivalente; así encontramos a una bruja madura, pecadora y seductora que invita a la desobediencia, que provoca, que incita al pecado, que erotiza y luego castiga. Y a una niña sirena o princesa con virtudes y saberes que se consagra en una imagen pura, hermosa, casta, pacífica, inocente, recatada, que debe pagar un precio emocional para acceder a la sexualidad donde priman la magia, el reposo, la armonía y el amor. Mientras que las hadas son mujeres estériles, asexuadas, fuente de juventud, idolatradas y

respetadas por los personajes a quienes condicionan para salvarlos con el poder de su varita mágica.

La figura materna no logra transmitir a estas princesitas mensajes positivos porque la maternidad para ellas está ligada con la imagen de la muerte, la muerte o ausencia de la propia madre. Cargan el objeto muerto dentro de ellas y posiblemente lo transmitirán a sus hijas a cada instante y en múltiples formas. Blanca Nieves, Cenicienta y Ariel, la sirenita, sufrieron de la forma más intensa de pérdidas tempranas. La muerte materna es una herida narcisista irreparable que se manifiesta en no poder olvidar, no poder renunciar al deseo de recuperarla. El efecto de esta pérdida es devastador y desconcertante en estos personajes femeninos, ya que acentúa el temor natural de ser abandonadas, excluidas, discriminadas, por las sustitutas maternas, encarnadas por madrastras o brujas, cuyos mensajes hostiles y crueles persisten a lo largo de las historias en un clima de escasez emocional intensificado por la rivalidad y la competencia.

### **El principio del placer**

En diferentes escenas y circunstancias, los personajes de Disney tienen la finalidad de evitar el displacer y procurar el placer. Dado que el displacer va ligado al aumento de las cantidades de excitación y el placer, a la disminución de las mismas, persiguen la consecución de placer y su actividad psíquica se retrae de aquellos actos que puedan engendrar displacer, (Freud, 1920). Disney deja claro que ante lo prohibido, vendrán castigos, ya sean éstos sagrados, o por parte de los padres, como se vislumbra en “La Sirenita” (Ashman et al., 1989), “La Bella Durmiente” (Disney et al., 1959), “Blanca Nieves y los siete enanitos” (Disney & Han, 1937) y “Pinocho” (Disney, Sharpsteen & Luske, 1940). El castigo no es explícito, pero se notará en las transformaciones del cuerpo, donde se reflejará la venganza, envidia o sanción por emprender una lucha constante por ser reconocidos, aceptados.

Observamos que en la película “La Sirenita” de Ashman et al. (1989), el cuerpo de Ariel, la

protagonista, está sometido a situaciones de riesgo en busca del principio del placer, a pesar de que su padre el rey Triton le advierte: “*Somos hijos del mar y no tenemos alma como los hombres, Sé prudente y no te acerques a ellos. ¡Sólo te traerían desgracias!*” Desobedece el mandato del patriarca y decepciona a su padre al no cantar en un concierto para él, por encontrarse fuera del hogar investigando sobre la vida del humano. A pesar del enojo paterno y para lograr una satisfacción inmediata, decide consultar a Úrsula, la bruja del mar, quien le proporciona piernas que la llevarán a tierra, a condición de un atroz sufrimiento cada vez que pusiera sus pies en el suelo y sacrificando su voz en esta desobediencia. Úrsula le advierte que la belleza es más que suficiente, al afirmar: “*los hombres no te buscan si les hablas, no creo que los quieras aburrir*”. Úrsula le quita así la forma de comunicarse con aquel a quien le dedica sus miradas, mismo que había quedado *prendado* por la voz de Ariel y le recuerda: “*si el hombre que amas se casa con otra, tu cuerpo desaparecerá en el agua como la espuma de una ola*”. Ariel acepta tremendo riesgo a cambio de un poco de placer humano.

En “La Bella Durmiente” de Disney et al. (1959), las hadas madrinas planean complacer a la futura princesa con un vestido y un pastel para celebrar su cumpleaños; intentan hacerlos primero con sus propias manos pero, al dificultárseles por la falta de pericia, deciden irse por el camino fácil, usando las varitas mágicas, que habían prometido no usar hasta que Aurora cumpliera los 16 años para no delatarse ante Maléfica, la bruja maldijo a la niña al verla aún en su cuna. Al romper la promesa, al dejarse llevar por el principio del placer, el castigo no se deja esperar y Maléfica las encuentra y logra encerrar a Aurora. En ese encierro, Aurora se ve tentada por una gran aguja de un hilar, que le hace sangrar al contacto, contacto que tenía prohibido y que le hace dormir y la obliga a esperar pasivamente a aquel que le ha de liberar del cautiverio. De igual manera, Blanca Nieves es tentada por la madrastra encarnada por una bruja, con una manzana roja que al ser mordida, la sume también en un profundo sueño. Ambas, al dejarse seducir, son

castigadas.

En “La Bella Durmiente” (Disney et al., 1959), “*Mulan*” (Walt Disney Pictures et al., 1998), “Blanca Nieves y los siete enanitos” (Disney & Han, 1937), “La Cenicienta” (Disney et al., 1950) y en otras películas de Disney, la *prohibición de lo sexual* se manifiesta en el peligro de tocar o acercarse a figuras eminentemente fálicas o de colores que representen la sensualidad, o a bosques oscuros que darán paso después a lugares seguros y de *ensueño*.

Al personaje de la película “Pinocho” de Disney et al. (1940), le crece la nariz cuando éste le miente al hada madrina, quien le recuerda que: “*un niño malo puede volver a ser de palo*”. Pinocho se separa de la figura paterna en la medida que descubre un mundo nuevo al que requiere aprender a conocerlo, vinculándose y admirando otras figuras extrafamiliares, para alcanzar su independencia y con ella su identidad, (Erikson, 1984). Sus amigos, modelos de identificación extra familiares lo seducen y lo invitan al principio del placer, a ser parte de su *mundo*, de su isla. Sólo puede escapar de ahí guiado por su *superyó*, encarnado por Pepe Grillo, que lo guía fuera de ahí y lo lleva a buscar a su padre.

Por otra parte, en “El rey león” de Walt Disney Feature Animation et al. (1994), Simba, después de escuchar a su tío Scar, se siente culpable por la muerte de su padre, huye del reino y se encuentra con Timón y Pumba, representantes del principio del placer, que le enseñan la filosofía del Hakuna Matata: “*Sin preocuparse es como hay que vivir*”, que le ayuda a regresar a la etapa del narcisismo primario, donde lo único que importaba era divertirse. Esta filosofía no dura mucho, ya que el principio de la realidad se hace presente en la vida de Simba, representado por Nala y Rafiki, quienes le quitan el peso anímico que cargaba, al mencionarle y hacerle ver su propio rostro reflejado en el agua, su unificación termina en el momento en el que vence al padre sustituto y tirano, Scar, ocupando así el lugar que su padre real Mufasa había destinado desde el

inicio para él.

### **El culto al cuerpo**

Además de la exigencia de estimular a los protagonistas a crecer más rápidamente, a afrontar más rápido las exigencias de un mundo global y gobernado por la tecnología; en las películas de Pixar se muestran cuerpos que deben suplir las carencias que tienen a partir de su perfeccionamiento y transformación.

En “Robots” de Pixar Animation Studios et al. (2005), la premisa es ser mejor, tener un cuerpo más brillante, partes más modernas. Como consecuencia de esto, todo robot que no cumpla con ciertas expectativas de producción y calidad se desechará. Lo que implica en términos de Freud (1929-1930), que el hombre ha llegado a ser un dios con prótesis: bastante magnífico cuando se coloca todos sus artefactos; pero éstos no crecen de su cuerpo y a veces aun le procuran muchos sinsabores. La perfección, la unificación del ser, como futuro probable, vendrá más de esas prótesis absurdas que de la aceptación del cuerpo como real. El cuerpo real es sustituido por la era del Photoshop, donde el acné, la celulitis, las estrías y las arrugas quedan borrados. Se borra todo lo que denote que ese cuerpo es de carne, y de alguna manera, al borrar sus imperfecciones, no sólo se lo virtualiza, sino que pasa a ser posesión de la persona que lo manipula, dejando de pertenecerle.

En “*Toy Story*” de Guggenheim et al. (1995), lo que les da identidad a los juguetes es el nombre escrito de su dueño en el cuerpo. Woody, un vaquero de trapo y hasta ese entonces muñeco favorito de Andy, es remplazado por un juguete más atrayente, con luces y alas despegables, incluso voces pregrabadas de Buzz Lightyear. La angustia de ser remplazado por otro juguete se incrementa al ser reemplazado nuevamente por un perro y posteriormente por otras actividades que realiza Andy, el dueño de los juguetes. La amenaza de un tercero que viene a desplazarlos y a sustituirlos, causa angustia a los juguetes, angustia que transmiten a los otros juguetes que serán apreciados sólo durante un corto tiempo, para después ser desechados. Su afinidad hacia Andy, como figura paterna, se vuelve cada vez

más endeble y es reemplazada por ese sentimiento de pertenencia, de filiación a una *sociedad de muñecos* autosuficientes y que tienen que repararse a sí mismos, so pena de ser expulsados *al baúl* de los juguetes inservibles, o de ser olvidados tras algún mueble por Andy, el representante paterno.

Las últimas técnicas digitales de las nuevas producciones de Pixar, permiten re-crear figuras femeninas con una total apariencia de esbeltez, con cinturas que caben en la mano del héroe, que son exhibidas y contorneadas, con ojos grandes, expresivos y seductores, sin defecto alguno en la piel y en el cuerpo. Figuras ágiles que pueden sortear los embates de la naturaleza, de la gravedad, de la fuerza. Hombres musculosos o ágiles que pueden ser incluso acróbatas. Impulsando el deseo en el niño de querer ser un héroe, un príncipe y tener una princesa a su lado, de ser el protagonista de toda historia y ser deseado por todos los individuos del sexo opuesto. Perpetuando con ello el narcisismo como *modus vivendi*.

La integración unificada del esquema corporal e imagen del cuerpo, que se organiza en la relación vincular, en los tempranos intercambios humanizadores, como ampliamente explica la psicoanalista Dolto (1990); queda fragmenta por el culto a la belleza del cuerpo, merced a la tecnología que promueve un mercado de deseos frágiles y múltiples para extender la vida, para perpetuar la juventud, para evitar el desplazamiento y el rechazo, a cambio de una belleza artificial, invitando a recurrir a un sinfín de cirugías plásticas para ser bellos y perfectos.

El culto a la belleza prima incluso en las historias de amor; son *amores a primera vista*, en el que los personajes no se conocen. No saben quiénes son ni de dónde vienen. Son atraídos por la belleza y por ella deciden permanecer a su lado. Amores instantáneos concebidos al vapor, que tienen que ver más con *la primera impresión* que con una búsqueda de complementariedad real.

### **Cuerpo real invencible**

Los efectos en el cuerpo rara vez son

mostrados en estas películas. El héroe que pasa a través de innumerables pruebas y pone en riesgo su físico, pocas veces resulta lastimado, y cuando lo hace, las consecuencias no son mostradas, no hay heridas ni existen cicatrices, no hay ojos morados, no hay tiempos de rehabilitación ni necesidad de atenderse con un médico. Las heridas sanan en segundos y no dejan una marca que imposibilite cualquier acción posterior; en pocas palabras, son cuerpos invencibles.

Este hecho llama la atención, ya que ese cuerpo que está en proceso de ser subjetivado, que está en proceso de conformación, es puesto en juego, en riesgo, para conocer cuáles son los límites de éste, y cuando se presenta un incidente, por más aparatoso que éste parezca, el daño es insignificante.

Este cuerpo animado, que no se doblega, pone en un dilema al niño. ¿Qué es lo que le está mostrando? Más allá de la simbología, estas imágenes y discursos se convierten en una constante, en un eterno, y no son confirmadas o negadas por adultos que les recuerden que lo que ven, sucedió “en una tierra muy, muy lejana” y que es una fantasía, puede subjetivarse como real, como su propio real al que podrán acceder ante situaciones determinadas. ¿Podrá discernir, esa mente en conformación, que sólo es una animación?

La presencia del adulto es sumamente importante, ese acompañamiento y verificación o negación de las fantasías que se generan ante lo que se presenta en la pantalla, sirve como contención para el niño, ayudándole a definir el aspecto del cuerpo, donde sí quedan marcas.

Mientras que los cuerpos viejos que se presentan, están invariablemente ligados a la debilidad, a la decrepitud. Las arrugas y verrugas son sinónimo de fealdad o de maldad. Se cree que la madurez se consigue rápidamente, de una escena a otra, y por ende la completud. Los esfuerzos tienen que ser hechos por lapsos cortos de tiempo, en los que sortean cualquier tipo y cantidad de conflictos. Tal vez esto lleva a una lucha apasionada y desenfrenada por conseguir las cosas a corto plazo, por esa tendencia al



principio del placer, y que por lo mismo, esos esfuerzos no son constantes, y mucho menos duraderos.

### La polarización entre los buenos y los malos

Los buenos son personajes fundamentales de estas narraciones y como no podía ser menos, aparecen una y otra vez los malos. Además de los protagonistas principales, aparecen otras figuras como culpables externos: los malos sin escrúpulos, feos, gordos, negros, pobres, violentos, tontos e ignorantes. Los buenos en cambio siempre son bellos, inteligentes y ricos. Su riqueza es producto de su bondad y nunca de la explotación a otros, su riqueza es un premio y no la acumulación de capital. Disney enmascara la violencia y el conflicto social por una sociedad perfecta, donde la caridad es sinónimo de solidaridad.

La polarización extrema entre los buenos y los malos, los graciosos y los crueles, los ricos y los pobres, los bellos y los feos, los flacos y los gordos, refleja una disociación de las interacciones humanas. En la medida en que el malo es más o muy malo, el héroe podrá ser bueno. En la medida en que el héroe o personaje principal logre fragmentar al que le causa daño, podrá estar completo. Sólo con respecto a alguien más, cobrará significado su búsqueda, su existencia. De ahí que, como bien señala Bettelheim “El niño no se identifica con el héroe bueno por su bondad, sino porque la condición de héroe le atrae profunda y positivamente. Para el niño la pregunta no es “¿quiero ser bueno?”, sino “¿a quién quiero parecerme?”. Decide esto al proyectarse a sí mismo nada menos que en uno de los protagonistas. Si este personaje fantástico resulta ser una persona muy buena, entonces el niño decide que también quiere ser bueno” (Bettelheim, 1988, p. 18).

El protagonista de “Pinocho” (Disney et al., 1940) tiene que probar que es bueno, sincero y generoso, para llegar a ser un niño de verdad. Su cuerpo de madera se convierte en un cuerpo real sólo cuando éste ha aceptado por completo la ley del padre. Cuando éste pueda mirarle aceptándolo porque el hijo ha aceptado ya su Ley, se ha

sometido a la obediencia paterna.

Simba en la película “El rey león” (Walt Disney Feature Animation et al., 1994) es reconocido sólo cuando, con la ayuda de Timón y Pumba, representantes del placer, vence a la figura opresora de Scar y se convierte en el rey león que protege y provee a la manada, y además, tiene un hijo, con quien los padres habían acordado sería su pareja desde la infancia. Simba regresa ante la mirada atónita de la madre, que le espera para que suba al trono abandonado por su esposo-rey al ser asesinado por su ambicioso hermano Scar.

La protagonista de “*Mulan*” (Walt Disney Pictures et al., 1998) y Ariel en “La Sirenita” (Ashman et al., 1989), sólo son valoradas cuando, mediante esfuerzo, lucha y seducción, aún en contra del deseo de las figuras paternas, consiguen estar al lado del hombre deseado, quién les ayuda a superar su conflicto edípico y en adelante les acompañará en sus vidas para siempre felices. Obviamente, esto con la aceptación de los padres que fueron *salvados* de su debilidad, ya sea por ellas, o por sus próximas parejas.

Finalmente, los personajes buenos de todas estas historias terminan venciendo a los malos para vivir “felices para siempre”, meta a la cual el niño debe llegar cueste lo que cueste, meta imaginaria que se convierte en una lápida que el niño habrá de cargar y angustiarse por el resto de su existencia. Mientras que las imágenes de lo que significa la completud, le persiguen y lo hacen sentirse incompleto por el resto de su existencia, buscando algo con que llenar esa vacío que le prometieron dejaría de existir.

### Conclusión

Las películas de Disney se han convertido en el mejor entretenimiento para lavar y condicionar el cerebro del niño hacia un compulsivo consumismo. La manipulación encubierta exalta las emociones del niño y las explota enviándole mensajes de una realidad falsa, fabricada y pensada especialmente para que caiga en la trampa de las necesidades irreales que promueve el voraz mercado de consumo. Los argumentos y narraciones, hacen gala de un exacerbado

sentimentalismo, que seduce, impresiona, atrapa e impacta en las fibras más profundas de los sentimientos de los niños.

El mensaje de estas películas es una estrategia para homogeneizar a su público con modelos culturales ajenos al contexto latinoamericano, para extender su mercado de consumo de tal modo que el niño desee ser como los ficticios personajes presentados, que enmascaran el conflicto social por una sociedad perfecta egocéntrica, con dominio exclusivo de lo infantil, con valores y pautas de conducta alejadas de sus tradiciones y patrones culturales, lo que a la larga trae como consecuencia: la ruptura y el rechazo a las tradiciones culturales originarias y propias.

De esta manera, el niño es neo colonizado, privado de reflexionar, pensar y sentir, fomentando su pereza mental, superficial y mecánica. Simultáneamente es estimulado a la búsqueda de lo fácil, de la comodidad, de la reducción del esfuerzo y de la evitación del compromiso con la propia subjetividad, dificultando su capacidad de simbolización y coartando un desarrollo psicosocial creativo, productivo y humanitario que le estimule a la solidaridad, al amor a la vida y a sus semejantes de forma incondicional.

No se trata de prohibir las películas de Disney a los niños, de alejarlos de la magia de Disney, sino lo que proponemos es acompañar al niño a estos encuentros televisivos y cinematográficos con Disney, para que el adulto pueda ayudar simbólicamente al niño a manejar estas fascinantes historias a través de la resonancia frente a las necesidades y expectativas infantiles. De manera que el niño deje de ser un espectador pasivo, induciéndolo a la reflexión de los contenidos de estas historias, clarificándole sus emociones, sus ansiedades y sus deseos.

Así, el niño podrá ir comprendiendo la diferencia entre ese mundo mágico y la vida cotidiana, entre la ficción y la realidad, evitando esa extrema polarización entre buenos malos, entre perfección e imperfección que conlleva a enjuiciar y a discriminar al otro. Sustituyendo el

principio del placer -donde prevalecen el confort y el placer a cualquier precio- por el principio de la realidad (Freud, 1911).

## REFERENCIAS

- Ashman, H., Musker, J. (Productor), Clements, R. & Musker, J. (Directores). (1989). *La Sirenita* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Bettelheim, B. (1988). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. México: Grijalbo.
- Disney, W. (Productor), & Han, D. (Director). (1937). *Blanca Nieves y los siete enanitos* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Productor), Sharpsteen, B. & Luske, H. (Directores). (1940). *Pinocho* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Productor), Jackson, W., Geronimi, C. & Luske, H. (Directores). (1950). *La Cenicienta* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Disney, W. (Productor), Clark, L., Larson, E. & Reitherman, W (Directores). (1959). *La Bella Durmiente* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Dolto, F. (1990). *La imagen inconsciente del cuerpo*. España: Paidós.
- Educación Radiofónica de Bolivia (2010, Enero 07). *Eduardo Galeano: "América Latina está exorcizando la cultura de la impotencia"* Recuperado de : <http://www.erbol.com.bo/erbol2010/>
- Erikson, E. (1984). *Sociedad y adolescencia*. México: Siglo XXI.
- Freud, S. (1911). Formulación sobre los dos principios del suceder psíquico. En: *Sobre un caso de paranoia descrito autobiográficamente (Schreber)*. Obras Completas Vol. XII. Argentina, 1979. Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En: *Más allá del Principio del Placer. Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras*. Obras Completas Vol. XVIII. Argentina, 1979. Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1929-1930). *El malestar en la cultura*. En: *El porvenir de una ilusión. El malestar en la cultura y otras obras*. Obras Completas Vol. XXI. Argentina, 1979. Amorrortu Editores.
- Guggeheim, R., Arnold, B. (Productores), & Lasseter,

- J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Levin, E. (2001). *El bebé frente a la globalización. De la cuna global a la aventura de la conquista corporal*. [En línea 21 de Junio del 2007]. Recuperado de: <http://web.ticino.com/giovannigalli/02cuna.htm>
- Mahler, M. (1984). *Escritos 2: separación, individuación*. Argentina: Paidós.
- Pixar Animation Studios (Productor), & Docter, P. (Director). (2001). *Monster Inc.* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Pixar Animation Studios, Walt Disney Feature Animation (Productor), Stanton, A. & Unkrich, L. (Directores). (2003). *Buscando a Nemo* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Pixar Animation Studios (Productor), Saldahna, C. & Wedge, C. (Directores). (2005). *Robots* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Plotkin, H. (Productor), Lasseter, J., Unkrich, L. & Brannon, A. (Directores). (1999). *Toy Story 2* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Walt Disney Feature Animation (Productor), Minkoff, R. & Allers, R. (Directores). (1994). *El rey león* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Walt Disney Feature Animation (Productor), Musker, J. & Clements, R. (Directores). (1997). *Hércules* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios & Walt Disney Pictures.
- Walt Disney Pictures (Productor), Musker, J. & Clements, R. (Directores). (1992). *Aladino* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures/Walt Disney Feature Animation
- Walt Disney Pictures, MGM Studios (Productor), Cook, B. & Bancroft, T. (Directores). (1998). *Mulan* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.

**Recibido:** 22 de julio del 2011

**Aceptado:** 3 de setiembre del 2011

